

**SISTEM INFORMASI VIDEO SULAP BERBASIS WEB MULTIMEDIA**

**NASKAH PUBLIKASI**



**Disusun Oleh:**

**MUHAMMAD SYARIFUDDIN**  
**NPM. 13111100016**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

**2017**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**SISTEM INFORMASI VIDEO SULAP BERBASIS WEB MULTIMEDIA**

**NASKAH PUBLIKASI**

**Disusun Oleh:**

**MUHAMMAD SYARIFUDDIN**

**NPM. 13111100016**

**Yogyakarta, Juni 2017**

**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing I**



**M. Fairuzabadi, S.Si, M.Kom**  
**NIS. 19740926 200204 1 004**

**Dosen Pembimbing II**



**Setia Wardani, S.Kom, M.Kom**  
**NIP. 19840928 201504 2 001**

# **SISTEM INFORMASI VIDEO SULAP BERBASIS WEB MULTIMEDIA**

## **OLEH:**

Muhammad Syarifuddin, Muhammad Fairuzabadi, Setia Wardani

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas PGRI

Yogyakarta, Juni 2017.

## **ABSTRAK**

Muhammad Syarifuddin. Sistem Informasi Video Sulap berbasis WEB Multimedia. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta, Mei 2017.

Tujuan penelitian ini yaitu membangun aplikasi video sulap berbasis web multimedia, dan menguji validasi dan kehandalan video sulap berbasis web multimedia yang dibangun melalui *black boxtest* dan *alpha test*.

Objek penelitian merupakan lokasi dimana penelitian berlangsung yaitu di Sanggar *Magic*. Penyusunan laporan penelitian ini melalui beberapa metode yang dipakai, yaitu menggunakan metode pendekatan fungsional yang digambarkan dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD). Metode *Action*, yaitu metode dengan merancang dan mendesain program berdasarkan analisis sistem yang diusulkan sesuai dengan masalah yang ada di dunia aktual (lapangan).

Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi video sulap berbasis web multimedia dapat memudahkan pengunjung dalam belajar trik sulap, dan mendapatkan ilmu trik sulap.

**Kata Kunci :** Video Sulap, Website Multimedia, Sanggar Magic, Komunitas Sulap, Trik Sulap.

# **A MULTIMEDIA WEB-BASED INFORMATION SYSTEM OF MAGIC VIDEO**

By

Muhammad Syarifuddin, Muhammad Fairuzabadi, Setia Wardani

*Faculty of engineering PGRI University of Yogyakarta , Juni 2017.*

## **ABSTRACT**

*Muhammad Syarifuddin. A Multimedia Web-Based Information System of Magic Video. An Undergraduate Thesis. Faculty of engineering PGRI University of Yogyakarta , Juni 2017.*

*The purpose of this research is to build a multimedia web-based magic video application, and to test the validity and reliability of multimedia web based magic videos built through black box test and alpha test.*

*The object of research is the location where the research taken place in the Magic Studio. Preparation of this research report through several methods used, namely functional approach method which was described by using Data Flow Diagram (DFD). Action Method was a method of setting and designing the program based on the proposed system analysis in accordance with the problems happened in actual world (field).*

*Based on the test results, multimedia web-based magic video applications can facilitate visitors in learning magic tricks, and get the science of magic tricks.*

**Keywords:** *Magic Video, Multimedia Website, Sanggar Magic, Magic community, Magic trick.*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Belajar seni sulap adalah seni yang paling beda diantara seni-seni lainnya. Masyarakat umum masih sangat sedikit mengenal sulap, banyak orang mengira untuk melakukan sulap itu butuh bantuan makhluk halus dan lain-lain. Namun itu salah, dalam permainan sulap tidak ada bantuan setan, jin ataupun makhluk halus lainnya. Sulap murni 100% *trick* dan kecepatan tangan. Pada saat ini masih jarang ditemukan wadah untuk mempelajari sulap. Untuk mempelajari *trick* sulap, diperlukan waktu yang tidak singkat. Biasanya masyarakat mempelajari sulap dengan mengikuti kursus sulap. dengan website didalam aplikasi video trik sulap dapat memberi manfaat seperti: memandu dan memperjelas instruksi dalam mempelajari sulap, penyerapan informasi yang disampaikan dapat dilakukan secara cepat dan efisien, serta fleksibel waktu yang dibutuhkan dalam mengakses konten.

Atas dasar pertimbangan itu, maka penulis tertarik membuat sebuah sistem informasi video sulap, sekaligus mengangkat kasus ini menjadi tugas akhir dengan judul: “Sistem Informasi Video Sulap Berbasis Web Multimedia”.

### **Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut, perumusan masalah dilakukan berdasarkan identifikasi masalah yaitu:

1. Bagaimana membangun aplikasi video sulap berbasis web multimedia?
2. Bagaimana menguji kehandalan dan akseibilitas sistem yang dibangun?

### **Batasan Masalah**

Agar pembahasan dan penulisan laporan dapat dilakukan secara terarah dan mencapai sasaran, maka penulis membatasi masalah antara lain adalah:

1. Pengguna sistem dibedakan menjadi pengunjung, member, dan admin.
2. Setiap video sulap dapat dikomentari oleh member.

3. Video dibagi menjadi 2, yaitu video sulap biasa (tanpa pembongkaran trik) yang hanya disajikan untuk pengunjung, dan video trik sulap yang akan disajikan untuk member premium.
4. Kategori video sulap hanya dibagi lima kategori, diantaranya : *Card Magic, Mentalism Magic, Close Up Magic* dan *Fakir magic*.
5. Bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah:

1. Membangun aplikasi tutorial trik sulap berbasis web multimedia.
2. Menguji validasi dan kehandalan tutorial trik sulap berbasis web multimedia yang dibangun melalui *black box test* dan *alpha test*.

### **Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti
  - a. Sebagai bahan implementasi dari pembelajaran yang telah didapat di kampus.
  - b. Untuk menambah wawasan penulis dalam membuat suatu program aplikasi.
2. Bagi Masyarakat
  - a. Memudahkan pengunjung dalam mempelajari trik sulap.
  - b. Mendapatkan ilmu trik sulap.
3. Bagi Universitas
  - a. Sebagai tolok ukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan mahasiswa terhadap teori yang diberikan.

- b. Sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan datang.
- c. Sebagai bahan evaluasi akademik untuk meningkatkan mutu pendidikan.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Landasan Teori**

#### **Pengertian Multimedia**

Multimedia merupakan penggabungan digital teks (tertulis), grafik (tampilan program), animasi, audio (dialog, cerita, efek suara), gambar diam (gambar dan penarik perhatian visual) dan video yang bergerak. Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari (Priyanto, 2009). Multimedia berbasis web adalah situs web yang mengandung lebih dari satu jenis media biasanya suara, video, atau animasi, di samping teks dan gambar. Situs Multimedia sering mengandung unsur-unsur yang berinteraksi dengan pengguna secara langsung mengontrol pengiriman suara atau klip video, memanipulasi objek 3D, bermain game, dan lain sebagainya.

#### **Sanggar *Magic***

Sanggar *magic* adalah bersal dari seorang yang bernama Hermansyah pada sekitar bulan Maret 2009 untuk mendirikan sebuah badan usaha dibidang jasa *private* trik sulap dan *magic shop*. Sanggar *magic* adalah sebuah toko khusus menerima jasa *private* trik sulap dan menjual alat-alat sulap yang bertempat di pasar Klitikan Pakuncen jalan Hosokroaminoto. Sanggar *magic* memberikan pelayanan dan pelatihan sulap berdasarkan aliran-aliran sulap. Diantarnya ada

berbagai aliran sulap yang ditawarkan sebagai berikut: *Close up magic*, *Street magic*, *Mentalism Magic*, *Card magic* dan *Fakir magic*.

## METODE PENELITIAN

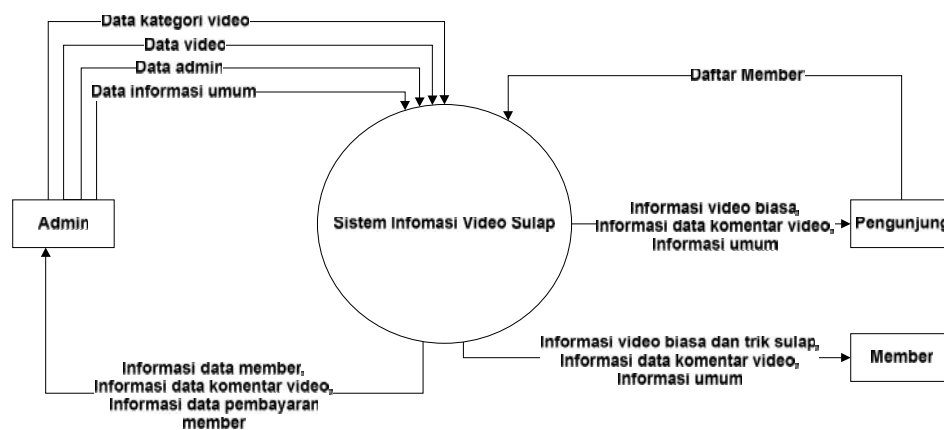
### Objek Penelitian

Obyek penelitian pada penelitian ini pada komunitas sanggar magic yang beralamat di Jl. Hosokroaminoto, Pasar Klitian, Pakuncen, Yogyakarta.

### Rancangan Sistem

#### Diagram Konteks

Gambaran umum diagram konteks pada Sistem Informasi Video Sulap Berbasis Web Multimedia ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Konteks

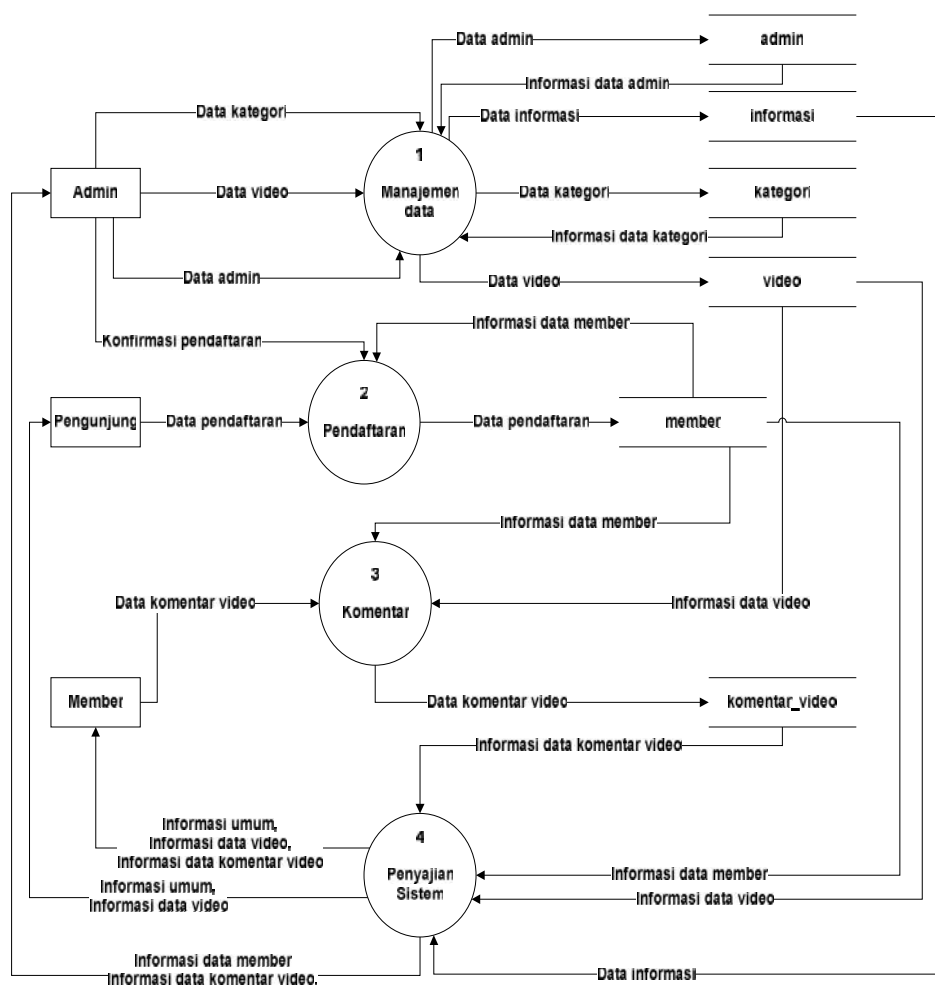
#### Diagram Alir Data Level 1

Berikut proses pada *Data Flow Diagram* Level 1, dapat dilihat pada Gambar 2.

- 1) Proses 1 merupakan proses penyajian data. Admin memanajemen data admin, data kategori dan data video.
- 2) Proses 2 dilakukan oleh pengunjung mendaftar sebagai member.



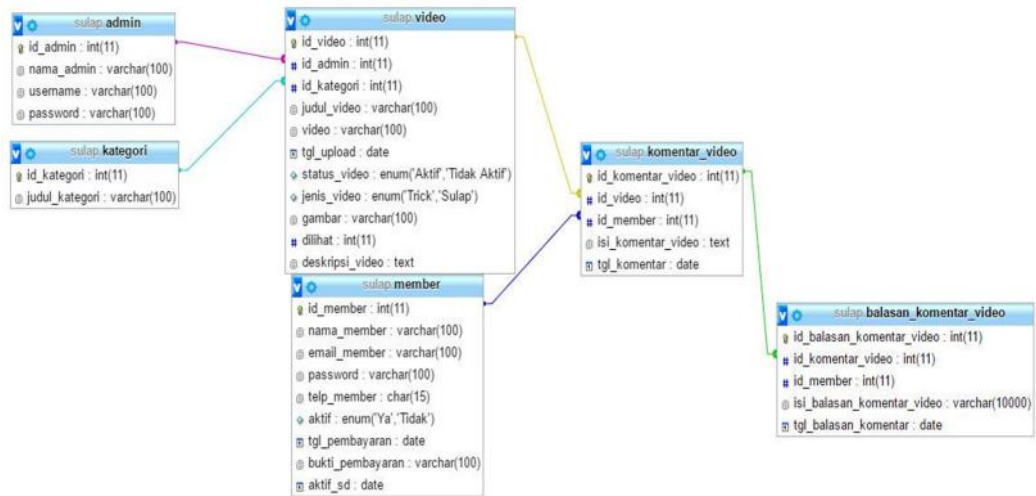
- 3) Proses 3 merupakan proses kirim komentar video. Admin dan member dapat mengirim komentar video.
- 4) Proses 4 merupakan proses penyajian informasi. admin mendapatkan informasi seperti: informasi data member, informasi data komentar video, dan informasi informasi data pembayaran member.



Gambar 2. Data Flow Diagram Alir Data Level 1

### Skema Database

Skema relasi Sistem Informasi Video Sulap Berbasis Web Multimedia dapat dilihat pada Gambar 3.

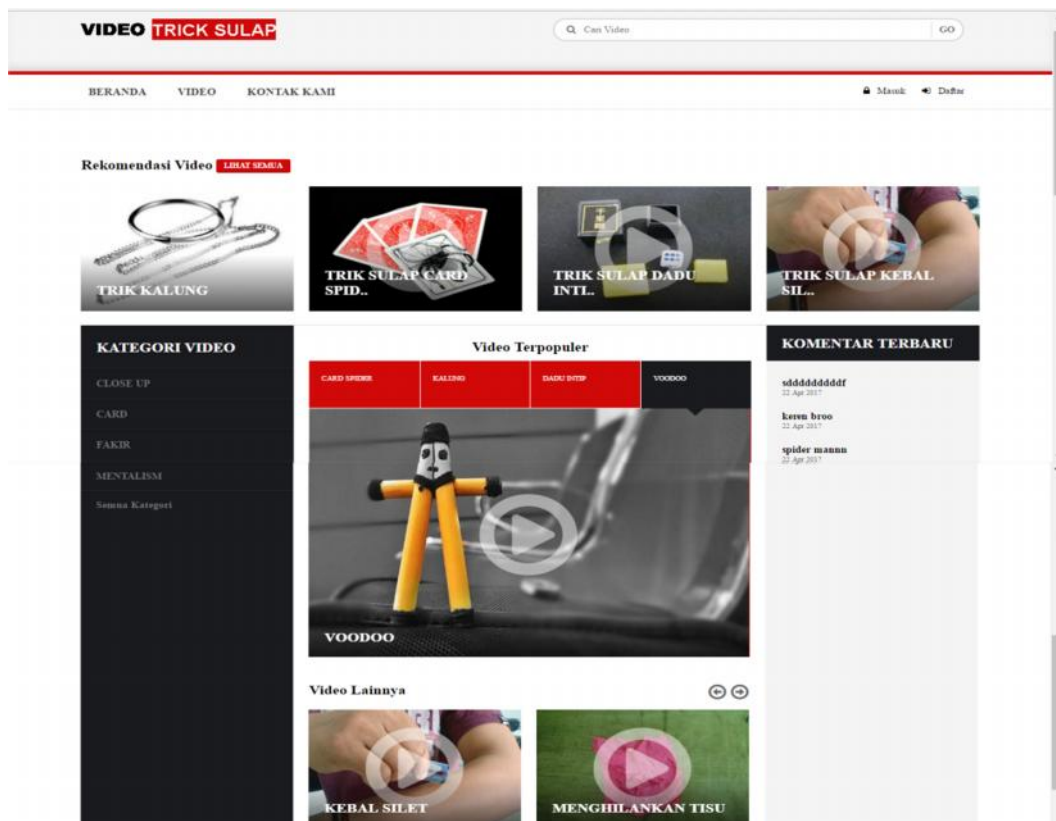


Gambar 3. Skema Database

## IMPLEMENTASI SISTEM

### Halaman Beranda

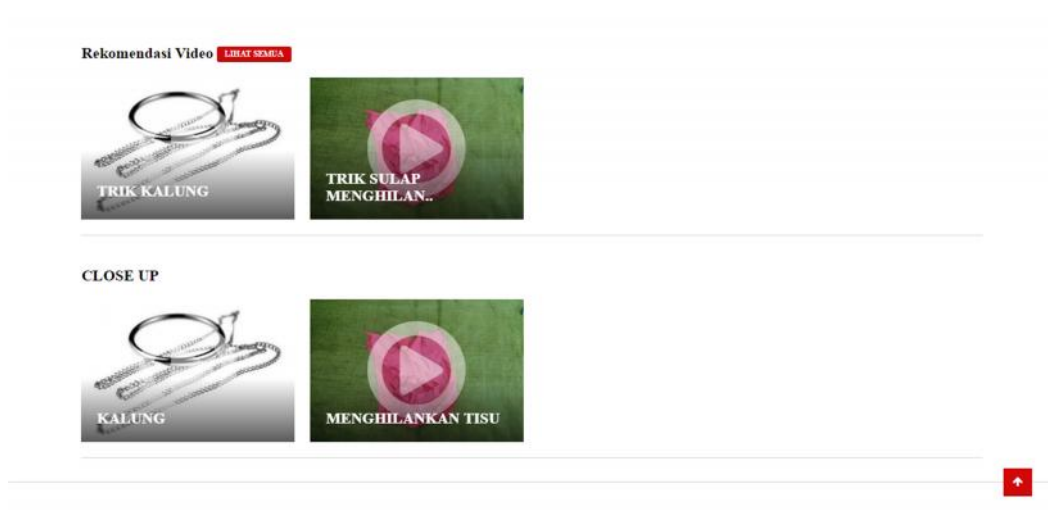
Halaman Beranda merupakan halaman awal dari sistem. Pada halaman ini menyajikan menu-menu sistem informasi video. Tampilan Halaman Beranda dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Beranda

### Halaman Katagori

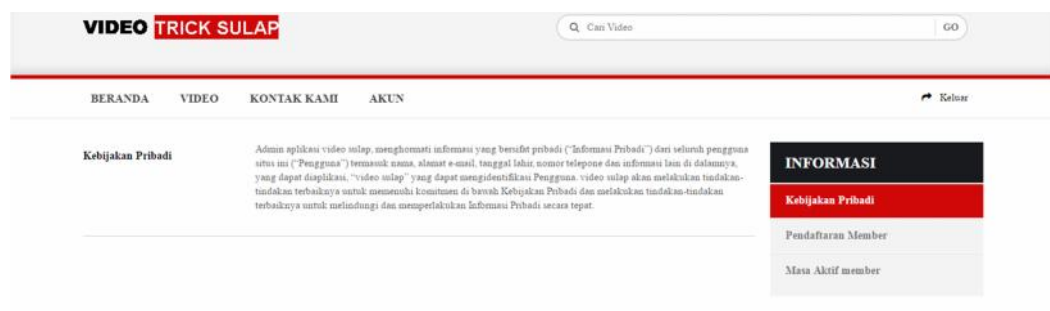
Halaman katagori menampilkan informasi video berdasarkan kategori. Pengunjung hanya perlu memilih kategori yang disediakan, kemudian sistem akan menampilkan video berdasarkan kategori yang dipilih pengunjung. Tampilan Halaman Kategori Video dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Jadwal

## Halaman Pembayaran

Halaman ini akan menampilkan informasi umum. Informasi umum seperti: Kebijakan, Daftar member dan Masa aktif member. Pada masa aktif member akan aktif selama tiga bulan, dan setelah itu status member akan berubah menjadi tidak aktif. Tampilan Halaman Informasi Bantuan dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Informasi

## Pengujian Sistem

### Pengujian Kotak Hitam (*Black Box Test*)

Untuk mengimplementasikan dan membuktikan bahwa program dan aplikasi sistem yang dibuat tepat guna maka dilakukan pengujian terhadap

aplikasi yang telah dibuat oleh pembimbing skripsi Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta. Pengujian yang dilakukan terhadap program aplikasi ini bertujuan untuk memastikan apakah program aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

### **Pengetesan Alfa (*Alpha Test*)**

Pelaksanaan pengujian Alfa dilakukan oleh 30 responden untuk menjalankan program.

### **Pembahasan Sistem**

1. Kelebihan Sistem
  - a. Tampilannya responsip.
  - b. Pada sistem ini pengunjung dapat mendaftar sebagai member dan member bisa berkomentar didalam video.
2. Kekurangan Sistem yaitu tidak ada forum komunitas dan fitur member sulap belum sebugus fitur pada member WEB lainnya.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Dari hasil perancangan aplikasi Video Sulap Berbasis Web Multimedia, dihasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dibangunnya aplikasi Video Sulap Berbasis Web Multimedia.
2. Berdasarkan hasil pengujian *black box* bahwa sistem yang dibangun berfungsi sesuai yang diharapkan.
3. Berdasarkan pengujian kuisioner atau alpha yang telah dilakukan, persentase untuk memahami dan belajar video trik sulap diantaranya sangat setuju 67%, setuju 30%, biasa 3%, tidak setuju 0% dan sangat tidak setuju 0%. Berdasarkan persentase desain antar muka yang sangat setuju 50%, setuju 40%, biasa 10%, tidak setuju 0% dan sangat tidak setuju 0%. Berdasarkan persentase kelengkapan konten video yang digunakan sangat setuju 60%, setuju 30%, biasa 10%, tidak setuju 0% dan sangat tidak setuju 0%. Berdasarkan persentase kemudahan penggunaan sistem yang dibangun yang sangat setuju 60%, setuju 37%, biasa 3%, tidak setuju 0% dan sangat tidak setuju 0%. Berdasarkan persentase waktu dalam proses pengolahan data yang sangat setuju 67%, setuju 27%, biasa 6%, tidak setuju 0% dan sangat tidak setuju 0%.

### **Saran**

Sistem yang dirancang masih memiliki beberapa kekurangan yang dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya, yaitu dapat mencontoh forum member seperti paseban.com.

## DAFTAR PUSTAKA

- Indra, 2011. *Game “Logic Magic ” Berbasis Multimedia*. Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Intan, 2014. *Analisis Makna Kinesik dalam pertunjukan Sulap Klasik (Studi Komunikasi nonverbal pada Ray Antylogic)*. Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.
- Kusmayadi, 2011. *Pengertian Database*. Universitas Sumatera Utara
- Nugroho. 2011. *Bisnis Alat-Lat Sulap Di Indonesia*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom. Yogyakarta
- Priyanto, Dwi. 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. Dosen Jurusan Pendidikan (Tarbiyah) STAIN Purwokerto.
- Riska, 2013. *Studi Tentang Penggunaan Internet Oleh Pelajar*. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Samarinda.
- Riyadi, Anggiani Septima . 2013. *Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Subsisten Guru Di Sekolah Pasentren Persatuan Islam 99 Rancabango*. Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Sayfuddin, Ramadhani. 2013. *Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Layanan Kesehatan Di Kecamatan Lamongan Dengan PHP MySQL*. Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Lamongan.
- Wati, 2015. *Analisis Dan Perancangan Website E-Commerce Pada Toko Sulap Magic Milkshake Yogyakarta*. Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.